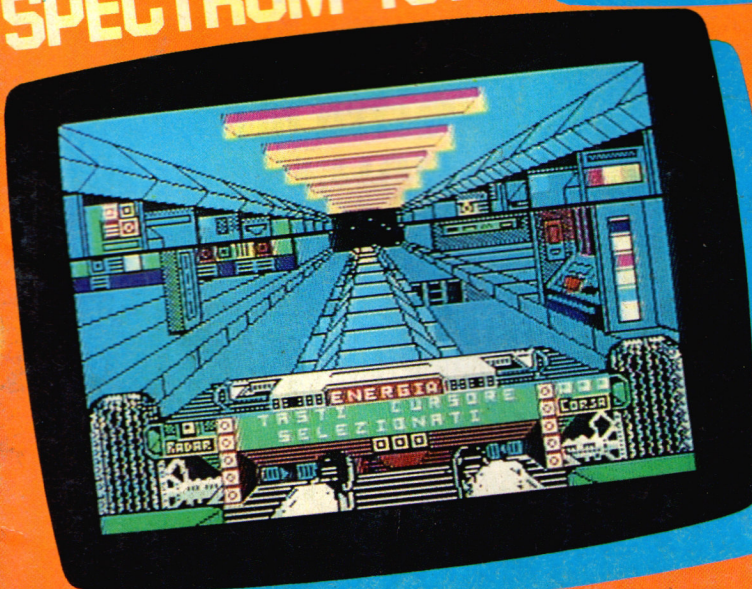
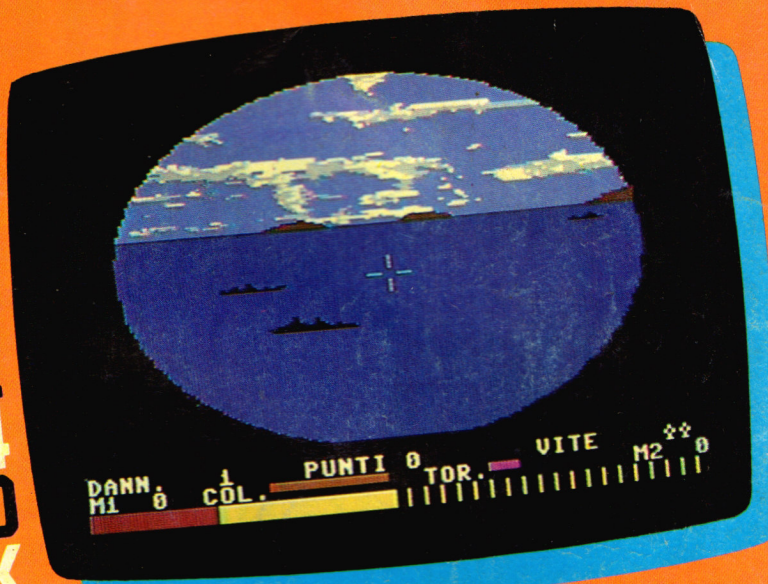


# SPECIAL PLAYGAMES

**10**  
**NUOVISSIMI**  
**GIOCHI CHE**  
**GIRANO SUL**  
**CBM64**  
**E SULLO**  
**SPECTRUM 48K**



**32 PAGINE**  
**TUTTE A COLORI**  
**UNA CASSETTA CON**  
**10 VIDEOGIOCHI**



# MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!! ●●●

**POTRETE VINCERE**

da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato  
Lire 150.000 per il listato

**"smanettoni"  
del 64 e dello Spectrum  
è il vostro momento  
COLLABORATE!**

**cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti**

I numeri arretrati di PLAYGAMES e SPECIAL PLAYGAMES o anche altre copie supplementari che il lettore non trovasse nella sua edicola possono essere richiesti direttamente alla Edizione Società Edizioni Internazionali, Via Ausonio, 26 - 20123 Milano allegando un vaglia postale o un assegno di lire 12.000.

Dir. Resp. Elvio Fantini

Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano  
Reg. presso il Trib di Milano N. 426 del 22/09/1984 - Sped. in abb. post. gr. III/70  
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello



# CHE CALDO!

Con l'arrivo dell'afa estiva anche il computer ha cominciato a fare le bizze. Non stiamo ovviamente parlando dei nostri adorati figli di Zio Clive e Mr. Commodore. No, stiamo riferendoci al computer nostro, quello fisico che è da qualche parte dentro di noi. Con il caldo è svanita quella poca voglia che era rimasta di lavorare. Crediamo che la stessa cosa sia capitata a voi che avete appena finito di andare a scuola o, quelli più grandicelli (ma con i computer si è sempre ragazzi!), che state per partire per le meritate ferie estive. A tutti voi, comunque la redazione della rivista invia un caloroso (pardon, un freschissimo) augurio di buona vacanza ricordando che da settembre la nostra rivista sarà nuovamente in edicola, più bella nella cassetta ma anche nelle pagine che avete dimostrato di apprezzare sempre di più. Auguri e...  
ARRIVEDERCI A SETTEMBRE



## PER CHI HA IL COMMODORE CBM 64

**Non crediamo che avrete difficoltà a caricare i programmi ma per i nostri programmi e tutti gli altri è necessario disporre di un registratore PULITO. Pertanto occorre pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cottonfioc. Se i problemi rimangono si deve provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla apposita vite di regolazione.**

## PER CHI HA LO SPECTRUM 48K

**Come potete ben vedere il caricamento dei programmi nello Spectrum non richiede particolare attenzione anche perché vi potete accorgere dallo «scroll» delle righe colorate se il vostro simpatico «mostro» sta caricando o meno il programma. Se siete alle prime armi come computermaniaci non preoccupatevi e seguite attentamente le istruzioni del manuale. I giochi dedicati allo Spectrum non dovrebbero creare problemi alla memoria del calcolatore. A meno che non sia stata la vostra memoria a dimenticare qualche passaggio di lavoro.**



# IN QUESTO NUMERO

- 6 Diamonds: un esploratore perduto su un'isola
- 7 Dragon fire: trenta piani del castello da scoprire
- 8 Attacco Ufo: una navicella nella galassia
- 9 Bloody Eyes: salviamo la Terra dagli alieni
- 10 D-day: attacco aereo-navale
- 11 Cavern Killer: nelle miniere morire è facile
- 12 Spazzino: tener pulita una città: che fatica!
- 13 Raid: un caccia e la sua portaerei
- 14 Mega sfida: quanti sport in un sol gioco!
- 15 Xenon: gli alieni sono colonizzatori malvagi
- 16 La Hit parade dei nostri computer
- 18 Il nuovo Amstrad con il disc drive
- 22 Come caricare l'SX 64 con le cassette



# SULLA CASSETTA



**CBM 64 LATO A**



**SPECTRUM LATO B**

**1**  
**DIAMONDS** *61*  
Un esploratore  
sull'isola



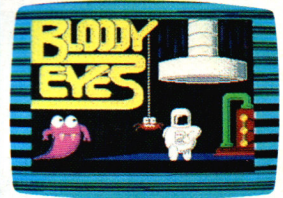
**1**  
**DRAGON FIRE**  
Scendere  
nel sotterraneo



**2** *125*  
**ATTACCO UFO**  
Caccia  
agli alieni



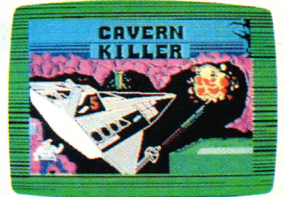
**2**  
**BLOODY EYES**  
Invasione  
sanguinosa



**3** *101*  
**D-DAY**  
Attacco  
alla Normandia



**3**  
**CAVERN KILLER**  
Otto uomini  
da salvare



**4** *218*  
**SPAZZINO**  
Una città  
da pulire



**4**  
**RAID**  
Un caccia  
superarmato



**5** *224-243*  
**MEGA SFIDA**  
Luna park  
e sport



**5**  
**XENON**  
Distruzione  
degli alieni





# DIAMONDS

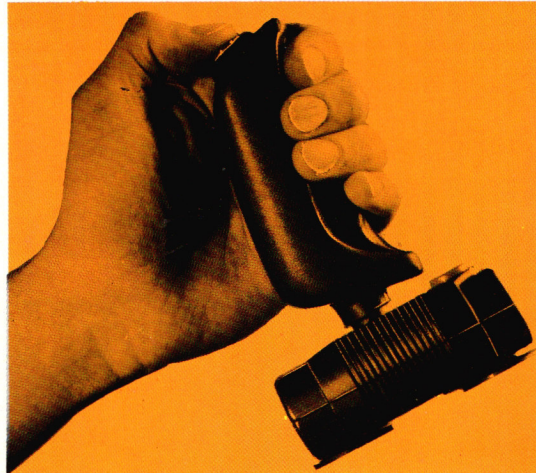


**CBM 64**

## CHE GIOCO E'

Un esploratore (di quelli bulli!) sta portando avanti una spedizione in un'isola incantata e abitata da strani esemplari: per trovare un bel cestello di diamanti deve muoversi nell'isola cercando di penetrare nei vecchi manieri evitando fantasmi, trabocchetti e animali.

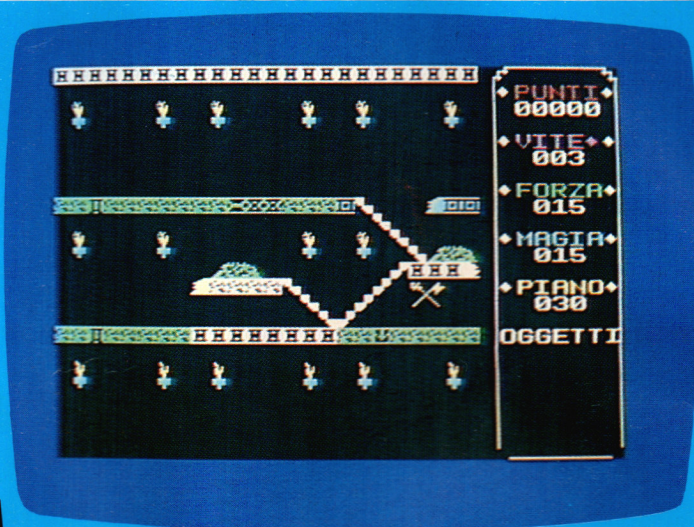
# TASTI



**PORTA 2**



# DRAGON FIRE



**SPECTRUM**

## CHE GIOCO E'

L'obiettivo del gioco è discendere i 30 piani del castello sotterraneo del Dragon Fire sul cui fondo troverai il drago che dovrai uccidere. Prenderai le parti del mago Elvurus. Il tasto di cerca oltre che per scendere dalle scale, serve per aprire forzieri o frugare tra la sabbia alla ricerca di oggetti magici.

## TASTI

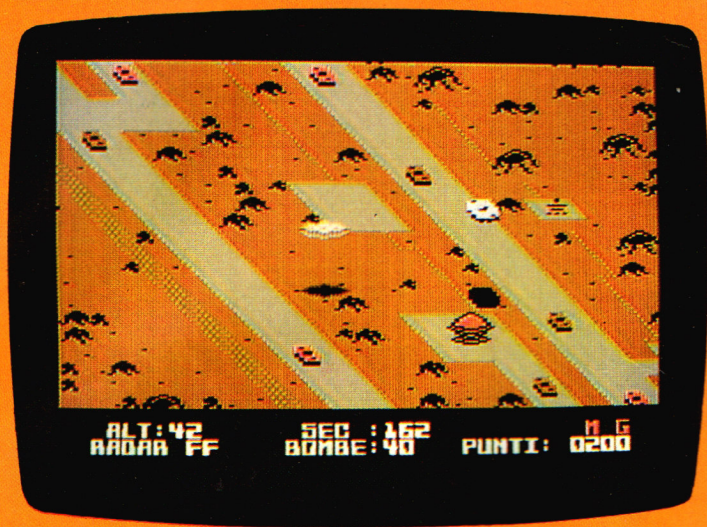
tasti ridefinibili

da **1** a **9** incantesimo

**BREAK** abbandona il gioco



# ATTACCO UFO



**CBM 64**

## CHE GIOCO E'

Ti trovi in esplorazione con la tua navicella su un pianeta della galassia. Il tuo compito è quello di scacciare gli alieni e le loro basi dalla faccia del pianeta. Per far questo, disponi di un certo numero di bombe e di un tempo ben determinato per completare la missione. Per recuperare tempo e bombe devi ogni volta atterrare sulla base di partenza.

## TASTI

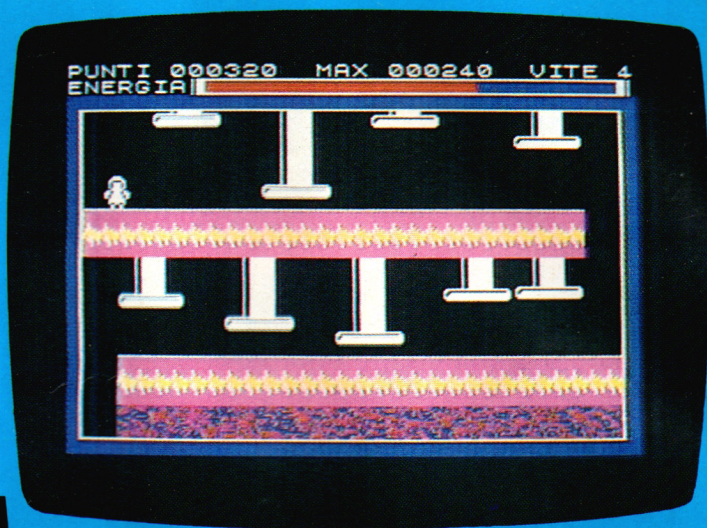


### JOYSTICK PORTA 2

F3	livelli
F5	opzioni
F7	inizio gioco



# BLOODY EYES



**SPECTRUM**

## CHE GIOCO E'

La tua missione è salvare la Terra dall'invasione di Bloody Eyes e delle sue truppe. Per farlo devi penetrare nel cuore della sua astronave fino cioè al generatore nucleare per distruggerlo. Tutto ciò che si muove è letale, non cadere sulle punte acuminato. Devi muoverti a destra e a sinistra e lasciarti cadere verso il basso.

## TASTI

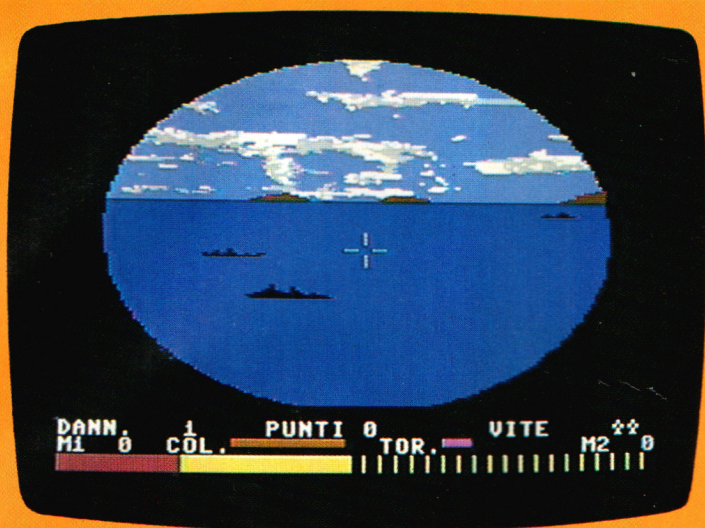


### KEMPSTON

<b>6</b>	sinistra
<b>7</b>	destra
<b>P</b>	abbandona il gioco
<b>H</b>	pausa
<b>S</b>	riparti



# D-DAY



**CBM 64**

## CHE GIOCO E'

Riprodotta fedelmente a video, il D-Day, vi propone un attacco aereo-navale e una battaglia subacquea.

L'attacco contro le coste della Normandia è contrastato dalle forze nemiche che mandano squadriglie di aerei appoggiati dal cannoneggiamento di corazzate.

## TASTI

### PORTA 2

<b>SPACE</b>	per iniziare
<b>F7</b>	immersione
<b>F3</b>	emersione
<b>F5</b>	uscita periscopio



# CAVERN KILLER



**SPECTRUM**

## CHE GIOCO E'

L'obiettivo della missione è liberare gli esseri umani che sono tenuti in cattività e sono obbligati a lavorare nelle caverne degli alieni. Ogni volta che riuscirai a salvare gli otto uomini di un livello la porta d'energia si apre e ti permette di passare al livello successivo. La tua astronave è protetta da uno scudo d'energia.

## TASTI



**KEMPSTON - SINCLAIR - AGF - PROTEK**

<b>QWERT</b>	alto
<b>ASDFG</b>	basso
<b>CAPS ZXC V</b>	cambia direzione
<b>L</b>	motore
<b>ENTER</b>	fuoco
<b>YUIOP</b>	pausa
<b>BREAK</b>	abbandona il gioco



# SPAZZINO

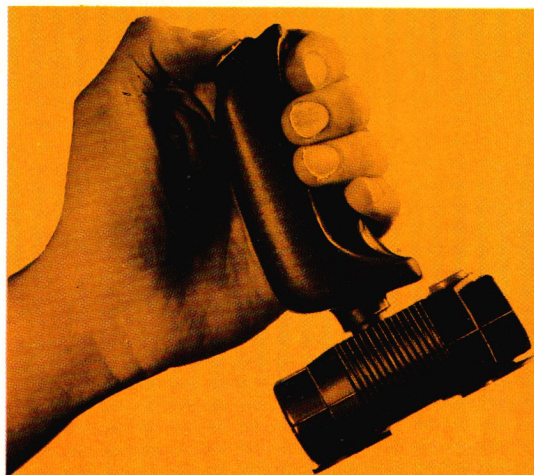


**CBM 64**

## CHE GIOCO E'

Un lavoro ingrato quello del netturbino: tener pulita una città mentre tutto attorno a lui si muove velocemente. Una volta scaricato nella via dal camion, lo spazzino deve recuperare i bidoni, vuotarli e ricominciare da un'altra parte. Il suo capo chiede velocità.

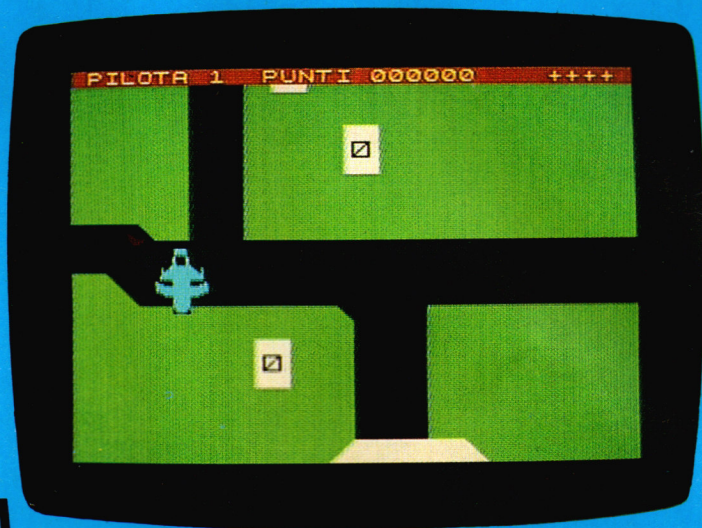
## TASTI



**PORTA 2**



# RAID



**SPECTRUM**

## CHE GIOCO E'

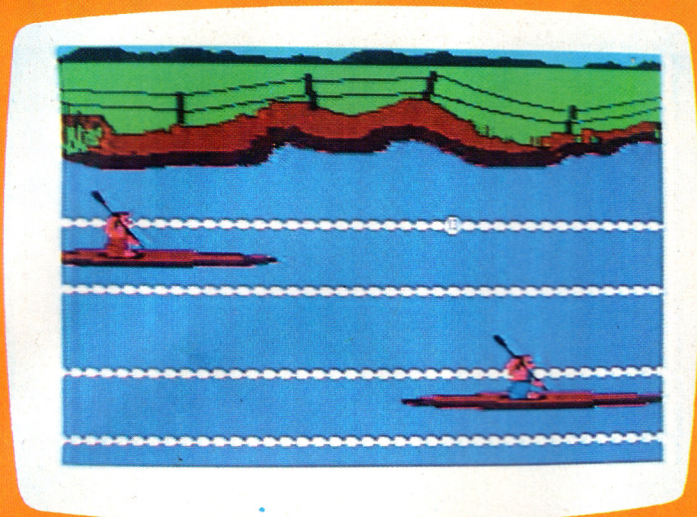
La portaerei del comando Nato è in giro per il Mediterraneo. Improvvisamente via radio arriva l'ordine: mandare in esplorazione il caccia e fargli distruggere, se attaccato, tutte le postazioni nemiche. Il caccia decolla e comincia la sua opera di grande attaccante.

## TASTI

<b>G</b>	gioca
<b>T</b>	tastiera
<b>J</b>	joystick
<b>L</b>	livello
<b>Q</b>	alto
<b>A</b>	basso
<b>O</b>	sinistra
<b>P</b>	destra
<b>M</b>	fuoco



# MEGA SFIDA

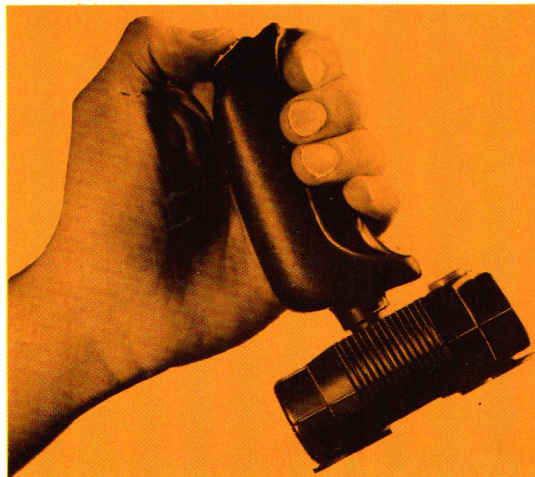


**CBM 64**

## CHE GIOCO E'

È quasi incredibile quante diverse possibilità di giocare offre questo bellissimo videogame. Tutte o quasi le specialità atletiche sono contenute nel gioco che permette anche di far vedere la nostra abilità nella ginnastica, nel tiro a segno, in bici, in piscina, ecc.

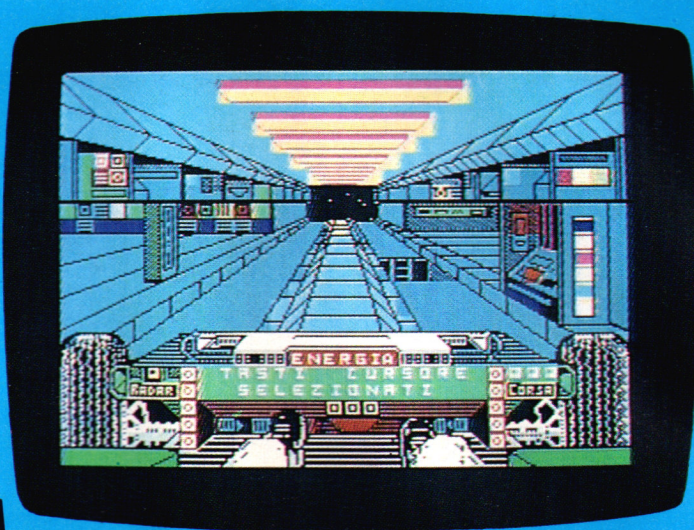
# TASTI



**PORTA 1**



# XENON



**SPECTRUM**

## CHE GIOCO E'

Lo scopo è liberare il pianeta Xenon dagli invasori alieni che lo hanno colonizzato eliminando ogni forma di vita.

Una volta giunto sul pianeta e quando ritieni di aver completato la tua missione in quel settore attiva i fasori e i laser per decollare.

Per rientrare nell'astronave è sufficiente centrare il tubo dell'astronave.

## TASTI



**PROTEK - AGF - SINCLAIR**

<b>Q</b>	sinistra
<b>W</b>	destra
<b>O</b>	alto
<b>M</b>	basso
<b>P</b>	laser
<b>X</b>	fasori



# TOP 20 GAMES

SPECTRUM TOP 10		COMMODORE 64 TOP 10	
1	<b>GHOSTBUSTERS</b> (ACTIVISION)	1	<b>GHOSTBUSTERS</b> (ACTIVISION)
2	<b>BOOTY</b> (FIREBIRD)	2	<b>DALEY THOMPSON'S DECATHLON</b> (OCEAN)
3	<b>KNIGHT LORE</b> (ULTIMATE)	3	<b>BOOTY</b> (FIREBIRD)
4	<b>UNDERWURLDE</b> (ULTIMATE)	4	<b>HUNCHBACK II</b> (OCEAN)
5	<b>SKOOLDAZE</b> (MICROSPHERE)	5	<b>SELECT 1</b> (COMPUTER RECORDS)
6	<b>MATCH DAY</b> (OCEAN)	6	<b>RAID OVER MOSCOW</b> (US GOLD)
7	<b>DALEY THOMPSON'S DECATHLON</b> (OCEAN)	7	<b>MATCH POINT</b> (PSION)
8	<b>AIRWOLF</b> (ELITE)	8	<b>SPYHUNTER</b> (US GOLD)
9	<b>SELECT 1</b> (COMPUTER RECORDS)	9	<b>TORNADO LOW LEVEL</b> (VORTEX)
10	<b>HUNCHBACK II</b> (OCEAN)	10	<b>JET SET WILLY</b> (SOFTWARE PROJECTS)



**È IN EDICOLA!!!**

MENSILE  
ANNO I - N. 4

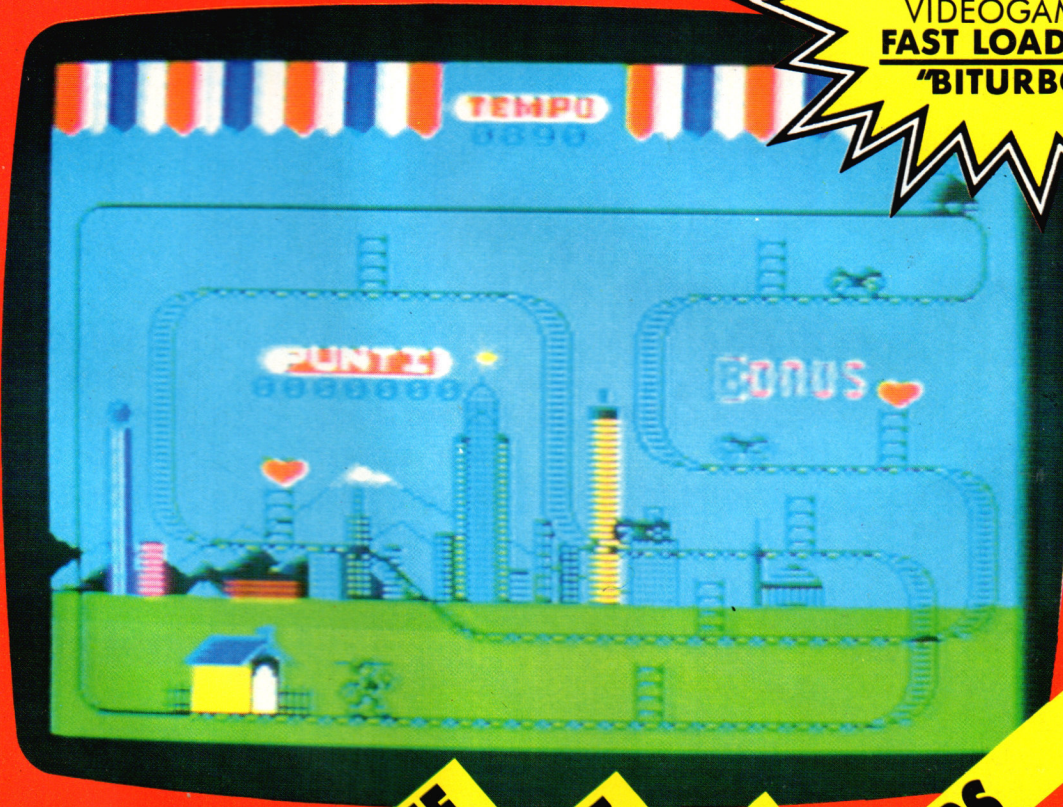
**EXTRA**

**PROGRAMM**

32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SU **SPECTRUM 48 K**

**5**

VIDEOGAMES  
FAST LOADING  
"BITURBO"



**SALA CALDAIE**

**MISTER CLIVE**

**BALIOX**

**DAUBERS**

**KONGO**



# UN'ALTRA NOVITÀ, L'AMSTRAD CPC-664

Dopo la prima timida apparizione al Computer Show ecco che si presenta sul mercato il nuovo Amstrad Cpc-664.

Questa nuova macchina non si discosta però molto dal suo illustre predecessore.

La più vistosa differenza è la sostituzione del registratore incorporato con un disc drive, oltre alla diversa colorazione della tastiera e alla nuova Rom.

Il disc drive è un 3" da 150K per lato, praticamente identico a quello fornito separatamente per il 464.

I nuovi comandi sono pochi, poiché tutti i comandi per il registrato-

re operano ora sul drive, mentre altre utility (back up, format, etc.) sono disponibili in Cp/M, il sistema operativo che può essere usato invece dell'Amsdos.

Oltre a quelle già esistenti, il 664 è dotato di una slot per un secondo drive, che può essere un 3" o un 5" e 1/4 (a questo proposito vi comunico in anteprima che la Microstar di Milano ha preparato un disc drive da 5.25 per l'Amstrad) e di una interfaccia che permette di collegare un qualsiasi registratore (anche se con un comune registratore non si garantisce la perfetta sicurezza dei dati).

La tastiera è grigia e azzurra con



tasti cursore completamente ridisegnati (secondo un perfetto stile MSX!) che favoriscono l'editing e i giochi.

È da notare che alcune utili informazioni sono state stampate sopra il box del drive.

La nuova Rom, all'accensione appare infatti Basic 1.1, contiene pochissimi comandi extra (che in realtà non sono proprio una novi-

tà e vedremo poi perché).

Il più interessante è forse il Fill, che serve per riempire una data area intorno al cursore con una serie di linee del colore specificato.

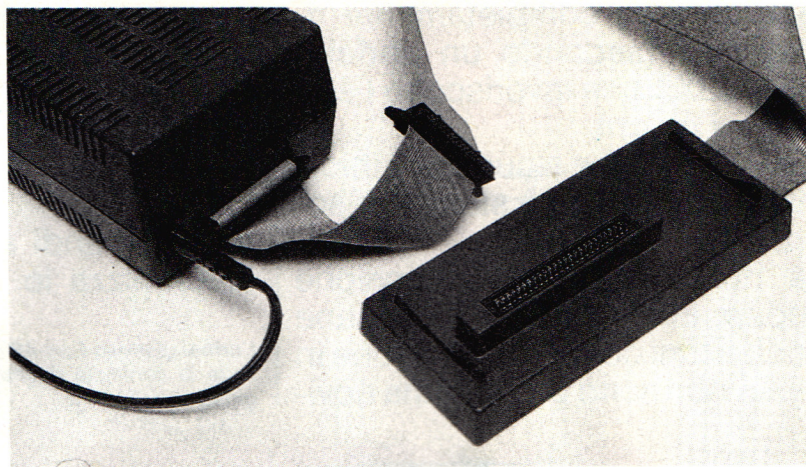
Altri comandi sono: Frame, che sincronizza lo schermo grafico,

*L'ormai glorioso Cpc-464, un computer che anche in Italia si comincia finalmente ad apprezzare come giusto!*





*Il disc drive da 3 pollici da 150K per lato, identico a quello (qui fotografato) che è stato fornito separatamente per il 464.*



Mask, che permette di disegnare sia le solite linee solide sia una serie di dot, e un nuovo comando per la gestione degli errori (Derr). Inoltre è possibile usare la funzione Auto insieme ad Edit, permettendo così l'editing di interi blocchi di programma, senza dover editare ogni linea separatamente.

È utile osservare però che tutti questi nuovi (?!?) comandi sono a disposizione anche dei possessori del 464, tramite la chiamata (Call) ad una serie di routine del firmware.

La Locomotive Software (che ha preparato il Basic) non ha fatto cioè niente altro che prendere alcune routine del firmware del vecchio 464 ed esplicitarle sotto forma di comandi.

Il manuale di riferimento è stato completato con una guida all'Amsdos, al Cp/M e al Logo (che vengono forniti con il 664). Il Cpc-664 verrà venduto in Italia a circa L. 1.500.000 nella versio-

ne con monitor a colori e a circa L. 1.200.000 nella versione con monitor a fosfori verdi.

Per finire mi preme fare alcune considerazioni.

Innanzitutto ci si sarebbe aspettati una versione del Basic un po' più avanzata rispetto alla pur buona precedente, un incremento della Ram disponibile (dato il basso costo attuale dei chip) e per ultimo un aggiornamento della Rom per il 464, che renderebbe le due macchine completamente compatibili (per ora infatti i programmi del 664 che utilizzano i nuovi comandi non possono girare sul 464).

*Roberto Albé*

---

**N.B.: sembra che a settembre-ottobre uscirà una versione dello Amstrad a 128K (su due banchi, con una Tpa più ampia per il Cp/M).**



**INCREDIBILE...**  
**E' IN EDICOLA IL N.13 DI**



**“SUPERISSIMO”**

**16 GIOCHI 16**

CHE GIRANO SUL CBM 64 E SULLO SPECTRUM 48K

+ **UNA MAGLIETTA  
ECCEZIONALE**

+ **MAXIRIVISTA**

---

**A SOLE LIRE 12.000**

---

**NON POTETE  
PERDERVELO!!!**



# UN REGISTRATORE A CASSETTE PER SX-64

L'“executive computer” Commodore SX-64 è un ottimo affare... a patto di non pagare il prezzo di listino! Oltre a una Cpu figlio del Commodore 64, il suo robusto telaio ospita anche un monitor a colori di cinque pollici e un disk drive 1541. La tastiera asportabile è molto simpatica. Tuttavia, nel progettare lo SX-64, la Commodore ha mancato di buon senso: a che scopo fornire le entrate cartuccia, utente, seriale, joystick e audio/video se manca l'entrata cassette? Forse credevano che gli “executive”, abbagliati dai word processor, non avessero voglia di giocare, oppure che non potessero permettersi il prezzo sala-

tissimo del software in dischi. In entrambi i casi, credo si siano sbagliati.

Subito dopo aver comprato il mio SX-64, ho telefonato alla Commodore per chiedere se esistesse il modo di interfacciare un registratore a cassette. “Impossibile”, mi hanno risposto. Delusa, ho cominciato a frugare nelle viscere della macchina, e mi sono accorta che avevano torto.

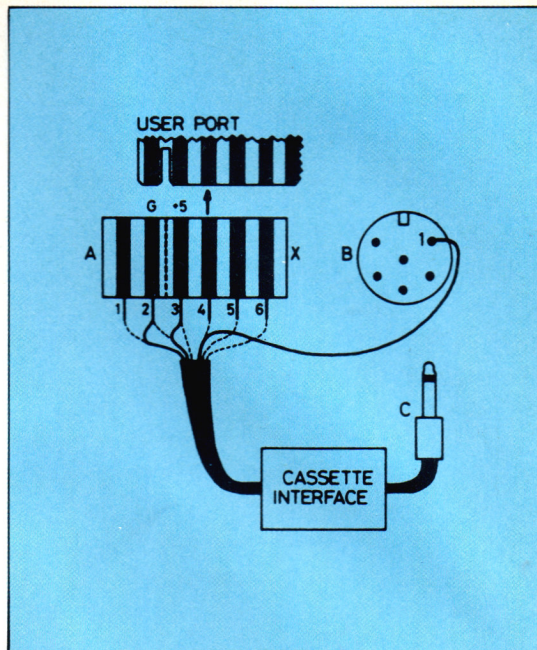
Prima di descrivere come ho messo in grado il mio SX-64 di leggere i nastri, qualche parola su come un normale C64 fa questo. Le posizioni 0 e 1 nella memoria del C64 si trovano in realtà all'interno dell'ic del mi-



croprocessore 6510, e fungono da ingresso input/output da 8 bit. La posizione 1 è l'ingresso effettivo, e la posizione 0 è il registro direzione dati dell'ingresso. A seconda dello stato dei bit nella posizione 0, ogni bit corrispondente nella posizione 1 si configura come input o output. Come si può vedere, il registratore a cassette è collegato ai bit 4 e 5 dell'ingresso, direttamente nel caso della linea rivelatrice PALY (bit 4). Il bit 5 controlla una rete di accensione transistor che nel C64 alimenta il motore del registratore a cassette. L'output TTL del registratore a cassette del Commodore è direttamente collegato al Pin FLAG sul CIA (Complex Interface Adapter) della tastiera.

Quando il C64 riceve il comando LOAD, il controllo passa al sistema operativo (KERNAL) ROM, che prima controlla quale periferica viene interpellata e poi, se il numero della periferica che segue al nome in file è "I", oppure se non ottiene alcun numero, esegue un caricamento dalla cassetta. Tramite l'ingresso 6510, KERNAL controlla che il pulsante PLAY sia schiacciato sul registratore a cassette, e in caso affermativo alimenta il registratore. I dati in cassetta vengono poi letti mediante il CIA.

Il mio problema stava dunque nel trovare le connessioni opportune



all'interno dello SX-64, o almeno di trovare la linea di lettura cassetta (CIA FLAG), poiché le altre due linee sembravano nettamente ridondanti. Lo SX-64 infatti tiene costantemente bassa la linea di rilevamento "PLAY schiacciato" e disabilita lo schermo ogni volta che il motore del registratore dovrebbe funzionare (delegando quindi il resto agli occhi e alle dita!). A un attento esame, la linea di lettura cassetta risulta facilmente accessibile al primo pin dell'ingresso seriale (SRQIN).

Non vi illudete che il resto sia facile! Quando ho tentato un "LOAD" "I", lo

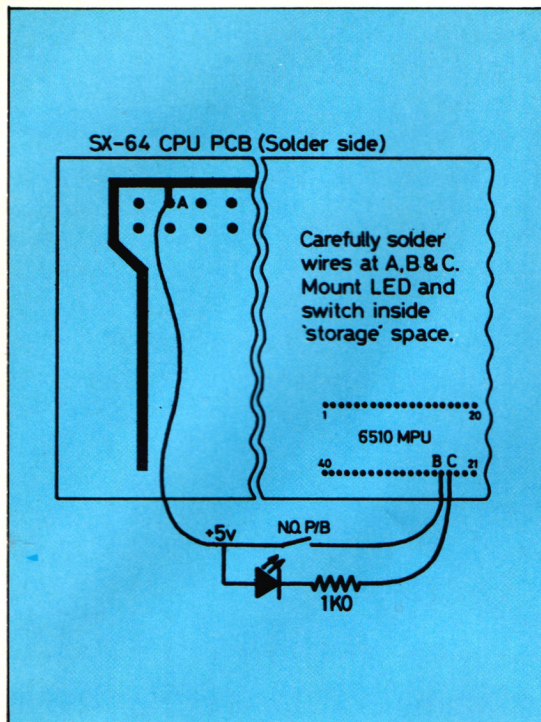
## UN SEMPLICE PROGRAMMA

```

10 REM ** CONVERSIONE NASTRO PER SX-64 **
20 REM ** LINES 30 & 50 PLACE KERNAL & BASIC IN RAM **
30 FOR I=57344 TO 65535:X=PEEK(I):POKE I,X:NEXT I
50 FOR I=40960 TO 49151:X=PEEK(I):POKE I,X:NEXT I
60 REM ** LINE 70 MODIFICA KERNAL E ATTIVA ROM **
70 POKE 62647,123:POKE 62969,95:POKE 64982,5:POKE 1,5

```

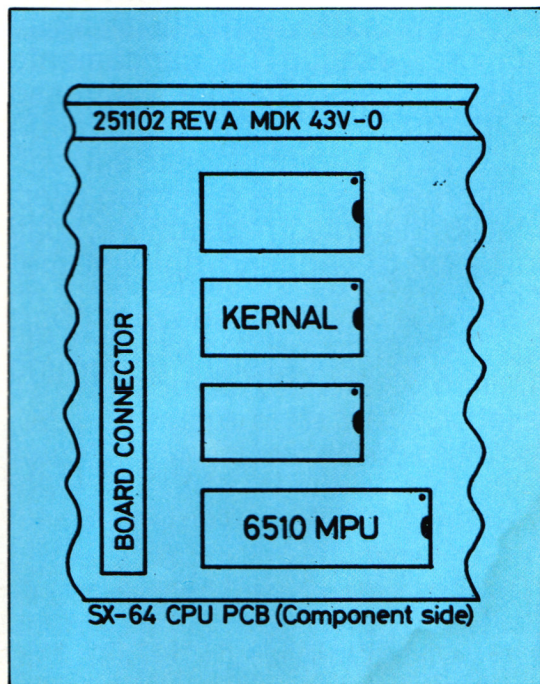




SX-64 mi ha risposto "Numero unità abusivo", proprio come se, ad esempio, avessi tentato di caricare dallo schermo. Un rapido esame dei componenti del KERNAL mi ha svelato la verità: anche se il KERNAL dello SX-64 contiene tutte le routine per cassette, esse sono bloccate da un unico byte di codice fin dall'inizio della catena LOAD. Il problema, tuttavia, non era insormontabile. Nella figura si vede che i bit 0 e 1 dell'ingresso 6510 possono essere modificati fino a sostituire il KERNAL e il BASIC con un RAM laterale. Non è stato difficile scrivere un breve programma per trasferire sia il BASIC che il KERNAL al loro RAM laterale, per rimettere in funzione le routine per cassette ed escludere completamente il ROM (Fig. 2). Eureka! 'LOAD'"' azzera lo schermo: lo SX-64 cerca di leggere la cassetta!

Ora mi serviva soltanto un lettore di cassette. Come ho già detto, il C64 impiega un registratore a cassette che viene alimentato dal computer stesso e che elabora il proprio output audio per fornire l'onda quadra TTL richiesta dal CIA. Essendo probabile che l'alimentatore dello SX-64 non possa fornire la corrente necessaria, ho deciso di comprare un "normale" registratore a cassette e uno dei tanti interfaccia cassette per il C64 disponibili sul mercato. Ho modificato il lato computer dell'interfaccia come si può vedere nella figura. Si noti che l'interfaccia è alimentato con un +5v dall'ingresso utente.

È questo il primo sistema che potreste usare sul vostro SX-64. Il suo vantaggio sta nel fatto che non occorre aprire il telaio. Collegate l'interfaccia e il registratore a cassette, accendete ed eseguite il programma indicato. Assicuratevi che sul





registratore sia premuto lo 'stop' e digitate LOAD (Return). Quando lo schermo si azzerà, premete PLAY sul registratore. Dopo qualche secondo, sullo schermo apparirà il messaggio "FOUND program name". Schiacciate immediatamente il tasto con il marchio Commodore. Lo schermo si azzererà di nuovo, e rimarrà così fino all'avvenuto caricamento del programma.

Per quanto semplice e adattissimo a parecchi programmi, questo primo sistema non funziona con i programmi più lunghi che impiegano un RAM laterale (overwriting del vostro KERNAL modificato) né con i programmi a caricamento rapido, che di solito cominciano caricando il KERNAL in RAM e quindi demodificando il vostro KERNAL. L'unico modo di eludere l'ostacolo sta nell'acquistare un KERNAL ROM per un normale C64. Ne ho comprato uno per circa 50 mila lire e l'ho installato con facilità. Basta togliere la metà superiore del telaio, individuare il ROM sulla piastra CPU, togliere il vecchio ROM dal proprio attacco e inserire dolcemente quello nuovo.

Oltre a permettere un perfetto funzionamento della cassetta, al momento dell'accensione l'applicazione del KERNAL C64 produce un display azzurro (e non dei più ricercati colori dello SX-64), e lo 'Shift/Run-Stop' dà il caricamento a cassette, e non a dischi.

Per quanto mi è dato di sapere, queste sono le uniche differenze tra i KERNAL.

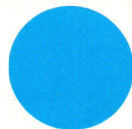
Poiché di solito i programmi a caricamento veloce non azzerano lo schermo durante il caricamento, il solo problema nella sostituzione

del KERNAL sta nella difficoltà di capire quando accendere o spegnere il registratore durante il caricamento di programmi in più parti. Ho altresì scoperto che alcuni programmi prima di iniziare il caricamento controllano che il pulsante PLAY sia sbloccato. La risoluzione di questi problemi è semplice, ma richiede tre fili da saldare alla piastra CPU dello SX-64, un piccolo interruttore e un LED collegato allo spazio di "memoria" sopra il disk drive. Premendo l'interruttore si "imbrogli" il computer, facendogli credere che il PLAY sia sbloccato, e il LED si accende ogni volta che la cassetta dovrebbe essere in marcia. Con questo sistema sono riuscito a caricare tutti i miei programmi a caricamento veloce, tranne uno, e questo probabilmente a causa di un difetto del lettore di cassette o dell'interfaccia.

È da poco che ho adattato in questo modo il mio SX-64, ma ho già più che recuperato il mio investimento iniziale grazie a quanto ho risparmiato in software. Posso anche usare del software non disponibile su disco, e quindi anche molti nuovi giochi da poco sul mercato.

Ad ogni modo, prima di scaldare il saldatore ricordatevi che intervenire sullo SX-64 annulla la garanzia, e che c'è sempre il rischio di danneggiare inavvertitamente la macchina. Attenzione!

*Cristina Barigazzi*







# JOYSTICK SENZA FILI!!!

La Cheetah, società inglese di distribuzione di prodotti elettronici, ha messo da poco sul mercato un rivoluzionario joystick senza fili. Lo sappiamo, sembra quasi impossibile, ma è la verità. Per circa 75.000 lire è possibile comprare il Rat (Remote Action Transmitter), un joystick a raggi infrarossi che funziona sino a 10 metri di distanza dal computer. Non richiede software aggiuntivo e permette di giocare a lungo senza che sudino le mani.

Con il Rat il vostro Spectrum diventa semplicemente fantastico... a patto di avere la vista buona in quanto da 10 metri gli alieni sono proprio piccoli piccoli. Rat è un prodotto Cheetah (24 Ray Street, London EC1R 3DJ, telefono 01.833.4909



# STREPITOSO!

E' IN EDICOLA IL N°9

# PLAYGAMES

**10** NUOVISSIMI  
AFFASCINANTI  
GIOCHI PER  
IL VOSTRO

**VIC 20 E  
SPECTRUM 48 K.**

DA NON PERDERE!



# ● LA BOTTEGA DEL CHIP ●

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo ultimissime novità per CBM 64, oltre 2000 programmi a prezzi favolosi da L. 2000 fino a L. 4000. Supporto disco escluso; non effettuo registrazioni su nastro.

Claudio Bacci - Via Dei Pelaghi, 165 - 57100 Livorno - Tel. 0586/852551

● Cerco per CBM 64 programmi su cassetta. Posseggo ultime novità come: "Strip Poker 1", "Trak & Field", "Beach Head", "Donald Duck", "Pollicino", "Match Point".

Alfredo Maffei - Via Delle Querce, 2 - Potenza - Tel. 0971/53746

● Non compro ma vendo! Giochi per Commodore 64, tutti eccezionali!!!! E potete stare sicuri, non rimarrete delusi quando pagherete L. 3000 per un gioco come: Decathlon, Calcio, Pit fall II, e tanti altri.

Zappatore Giuseppe - Via Mons. A. Darso, 11 - Galatina (LE) - Tel. 0836/62737

● Vendo splendidi giochi per CBM 64 come: Formula 1, Decathlon, Calcio, Basket, Popeye, Zaxxon, Frogger, Buck Rogers, Biliardo, Jungle Hunt, Labirinto, B.C., Planet Rover, Arrier Attak e altri.

Famosissimi giochi su cassetta a L. 1500 cadauno. Vendo inoltre a L. 4000 cad. cassette: Special Pro-

gram n. 9, e Special Playgames n. 6. Scrivetemi o telefonatemi dopo le 18.

Bassini Daniele - Via Donatori di Sangue, 19 - 25034 Orzinuovi (BS) - Tel. 030/942149

● Vendo Atari 2600 in ottime condizioni, completo di joystick, Paddle 2, minitastiere 2, adattatore, 8 cassette tra cui: Defender, Jungle Hunt, Concentration, Wizard of War, Centipede, ecc.

Il tutto a L. 250.000. Preferibilmente zona Monza, Lecco, Como.

Mario Ravasi - Via S. Margherita, 6 - 22064 Casatenovo (CO) - Tel. 039/9202734

● Vendo/scambio programmi per CBM 64 a L. 1000 l'uno; tutti con Turbo tape. Dispongo di Pit Stop, Zaxxon, Lazarian, ecc.

Per lo scambio inviare la propria lista a:

Sidney Spiga - Via Mozart, 2 - 09045 Quartu S.E. (CA) - Tel. 070/812619

● Vendo e scambio eccezionali giochi per CBM 64, tra cui: UP'N Down, Blagger Goes to Hollywood, Rollerball, Olympic Challenger, Ghostbusters, Impossible Mission, Frank, Barba Nera, Dreaming, ed altri a prezzi stracciati!!!

Pompei Simon - Via Cefalù,

24/6 - Milano - Tel. 3086379 (ore pasti)

● Vendo Intellivision + 7 Cartridge a L. 500.000 trattabili, oppure lo scambio con un Drive per C64 o con una Stampante MPS 802, vendo anche diversi programmi per C64, oppure li scambio con dei copiatori o Simon's Basic. Richiedere lista allegando L. 500 per spese postali a:

Massimo Perin - Via Umin, 596 - 32032 Feltre (Belluno) - Tel. 0439/42326

● Vendo in cassetta per Commodore 64 tutte le ultime novità dei videogames a prezzi interessanti. Richiedere la lista o i vostri giochi preferiti telefonando o scrivendo a:

Giuseppe Marino - Via Don Lorenzo Milani, 4 - 50018 Scandicci (FI) - Tel. 055/720108

● Vendo per Commodore 64 una vasta gamma di giochi (Popeye, Ghostbusters, One on One, Frogger, ecc.) a L. 1000 ciascuno. Vendo sintetizzatore vocale e musicale, cassetta con 10 programmi a L. 7000.

Marcello Prunto - Monopoli (BA) - Tel. 743839

● Vendo giochi per CBM 64 sia su disco che su nastro a L. 2500 l'uno, come: Zaxxon, Pole position, B.C., Quest, Phoenix e altri. Telefonare a:



# LA BOTTEGA DEL CHIPO

Guido Benetti - Via Michelino, 6 - Bologna - Tel. 511821

● Comprò giochi su cassetta per CBM 64 a L. 1000 cad., tra cui specialmente: Decathlon, Zaxxon, Pit Stop, Jungle Hunt, Burnig Rubber, Pit fall, Boo Gaboo, Super Pipeline, Dragons Den, Bagit Man.

Per informazioni scrivere o telefonare a:

Todde Simone - Via T. De Filippo, 31 - Palermo - Tel. 590100

● Vendo programmi per CBM 64 su disco e nastro, tipo: Ghostbusters, Summer Games, Superstar Challenge, Rollerball, e molti altri. Telefonatemi!!!  
Prezzi modici.

Andrea - Via Pietro Maffi,

79 - Roma - Tel. 06/6285448

● Possiedo vastissima gamma di giochi e utility per Commodore 64, tutte ultime novità. Li vendo a prezzi da regalo.

Fiore Fabrizio - Via Paolo Buzzi, 76 - Roma - Tel. 06/5015682

● Vendo favolosi videogiochi per CBM 64 sia su nastro o disco, compreso le ultime novità mondiali (oltre 600 titoli) a partire da L. 1000 a gioco.

Telefonare dalle ore 18 alle ore 20 a:

Cavallaro Mimmo - Via G. Rosati, 55 - Roma - Tel. 224429

● Vendo giochi per C.64 (i migliori): Break Dance, Tarzan, Buck Roger, Pitfall II,

Intern. Soccer, B.C., Forbidden Forest, Baseball, Popeye, Il guardiano, Jack aspiratutto, e molti altri giochi.

Scambio o comprò Ghostbusters.

Massimo Pinna - Via Ragazzi del 33 - Nuoro - Tel. 08100-230137

● Cerco utility di ogni tipo per C.64, scambio con giochi stupendi!

Inviare le vostre liste a questo indirizzo:

Roberto Depaoli - Via Ghiaia, 67 - 38100 Trento - Tel. 0461/922833

● Comprò registratore del Commodore C.64 del tipo C2N (Datassette 1531) in buone condizioni, a prezzo ragionevole. Telefonare o scrivere a:

**Tagliando da compilare e spedire in busta  
alla redazione di Playgames e Special  
Playgames presso Società Edizioni  
Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano**

(cancellare i settori che non interessano) **SPECIAL PLAYGAMES N. 9**

**VENDO**

**COMPRO**

**CERCO**

**TROVO**

Nome.....Indirizzo.....

Città.....Telefono.....Anni.....



# ● LA BOTTEGA DEL CHIP ●

Francesco Lenzerini - Via Marche, 27 - 58100 Grosseto - Tel. 0564/20480

● Vendo videogiochi su cassetta per CBM 64 a L. 2000 cadauno, tra cui: Soccer, Moscow, Star Trek, ecc.

L'offerta è sempre valida

Antonio Improta - Via Giannurco, 42 - Portici (NA) - Tel. 471046

● Vendo 10 supergiochi per C.64 con grafica eccezionale a sole L. 15.500 trattabili. Telefonare dalle 14 alle 15

Francesco Moliterni - Vico XX Settembre, 6 - 75100 Matera - Tel. 0835/214619

● Compro giochi per CBM 64 su cassetta, tra cui: Hunch Back, Miner Attack, Crazy Baloon, Pengo, Lazarian, Forbidden Forest, Atzec Tomb, Pacakuda, B.C. Jaubreaker, Popeye, H.E.R.O., Zaxxon, Pole Position.

Todde Simone - Via T. De Filippo, 31 - Palermo - Tel. 590100

● Cerco Commodore CBM 64 in buone condizioni a prezzo stracciato (solo tastiera).

Vendo Vic 20 ottime condizioni (solo tastiera) al miglior offerente.

Alfredo Ferraro - P.zza S. Erasmo, 16 - Napoli - Tel. 202149

● Cerco cassetta: "Donkey Kong" per il Commodore 64.

Costa Fabio - Via Dei Colombi, 91 - Roma - Tel. 2675455

● Vendo per Commodore 64 e Vic 20 interfaccia Tenkolek (SM/3100-07 per

collegare il tuo registratore al computer) a L. 35.000 e giochi o utility su cassetta a L. 750 l'uno. Per informazioni scrivete mi allegando francobollo da L. 450.

Carlo Scalvedi - Via Cucchi, 8 - Bergamo - Tel. 035/246700

● Vendo per CBM 64, cassetta contenente 30 giochi, tra cui (B.C., Decathlon, Dig Dug, Donkey Kong, Dragonsden, Falcon Patrol, Flip and Flop, Ghostbusters, Soccer, One on One, Pitfall 1 e 2, Pit Stop, Pole Position, Wimbledon, Solo Flight) a L. 20.000

Richiedere lista gratuita a: Tagliagambe Filippo - Via Togliatti, 7 - Pontedera (Pisa) - Tel. 0587/292382

● Sono disponibili oltre 700 programmi per lo ZX Spectrum da 16/48K e oltre 1000 per il C.64, per lo Spectrum: Knight Lore, Match Day, Raid over Moscow, ed altri per il 64. Nuovissimi, tutti sotto le 5000 lire.

Conioi, Lozzi, Mazzarini - Via Dameta, 40 - Roma - 2276461

● Vendo giochi per CBM 64 a L. 500 l'uno. Per ulteriori informazioni scrivere al seguente indirizzo (manderò il listato dei giochi) Matriciani Vincenzo - Via Taraschi, 1 - Teramo - Tel. 0861/35900

● Compro i migliori programmi originali inglesi e i programmi copiatori più capaci.

Massima serietà. Scrivere per elenco completo a:

Francesco Fennell - Via

Casa di Maio, 46 - 80075 Forio (NA)

● Vendo programmi per C.64; ne possiedo di fantastici su disco e cassetta. Su disco ne ho moltissimi, e possiedo anche su cassetta il fantastico: Summer Games, Impossible Mission, Ghostbusters, Chiller, Pijamarama, Quo Vadis, Raid over Moscow, D-Day, Maria Bron, e tanti altri. Rispondo a tutti, garantisco serietà.

Umberto Rizzuto - Via Cesare Milone, 14 - Francavilla F. (BR) - Tel. 0831/942352

● Vendo programmi per Commodore 64, tutti su cassetta a pochissimo prezzo, tutte le ultime novità: Track & Field, Summer Games, Pit Stop 2, Ghostbusters, Mission Impossible, ecc. Cerco inoltre: Daley Thompson Decathlon. Preatoni Angelo - Via Aurelia, 198 - Ceriale (SV) - Tel. 0182/90346

● Cerco Flight Simulation per CBM 64; in cambio sono disposto a dare su cassetta i seguenti giochi: Super Pipeline, Lazarian, M.R. Mephisto e Zaxxon, compreso il Turbo Tape.

Emiliano Farina - Via Cagliari, 2 - Ozieri (SS) - Tel. 079/786409

● Vendo giochi per CBM 64 i migliori, come Ghostbusters, Decathlon, Mr. Robots, Huncbach n. 2, e altri programmi anche da Los Angeles. Tutti su cassetta. Telefonare ore pasti. Alessandro Nigri - Via Delle Tuberose - Leporano (TA) - Tel. 099/632042



# COMPUTER SCHOOL SERIES

**Matematica  
Fisica · Inglese  
Ragioneria**

**Uno studio  
più razionale  
e meno  
faticoso!**

e via via tutte le altre materie  
con il **Computer**

Per ogni materia un volume  
pratico e specifico per il  
vostro computer ideato e  
realizzato secondo gli  
attuali programmi  
scolastici.

**Cambiate la vostra scuola,  
mettete il computer  
al vostro servizio!**

IN EDICOLA E IN LIBRERIA



OGNI VOLUME  
di 128 pagine  
LIRE  
**8000**

IN  
LIBRERIA  
A  
SETTEMBRE

**GREMESE EDITORE**

88, Via Virginia Agnelli - 00151 ROMA



7500 x 31  
7500  
225002  
222500

# SPECIAL PLAYGAMES

VI AUGURA BUONE VACANZE  
E VI DA APPUNTAMENTO AL 2 SETTEMBRE  
CON UN MARE DI SORPRESE FRA CUI

**14** NUOVISSIMI  
AFFASCINANTI  
GIOCHI

CHE GIRANO SUL VOSTRO

**CBM 64 E SU OGNI  
SPECTRUM 48K**

DA NON PERDERE!